

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
образования

Красноярский государственный педагогический университет им. В.П.  
Астафьева  
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет Исторический  
Кафедра Отечественной истории

**Маренкова Анастасия Эдуардовна**

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

**Развитие критического мышления у школьников через настольную игру  
по истории Великой Отечественной войны**

Направление подготовки / специальность 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы История

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой отечественной истории  
Ценюга И.Н. к.и.н., доцент

\_\_\_\_\_  
Научный руководитель  
Толмачева А.В. к.и.н., доцент

\_\_\_\_\_  
Дата защиты

\_\_\_\_\_  
Обучающийся  
Маренкова А. Э.

\_\_\_\_\_  
Оценка

Красноярск 2021

## Содержание

Содержание .....	1
Введение .....	3
1. Возможности настольных игр в реализации образовательного компонента ...	9
1.1. Общая характеристика настольных игр .....	9
1.2. Требования ФГОС реализуемые через использование настольных игр в обучении.....	14
1.3. Использование настольных игр для развития критического мышления	17
1.4. Анализ заданий ЕГЭ по теме: Великая Отечественная война .....	24
2. Разработка и применение настольной игры «Коренной перелом в Великой Отечественной войне» в обучении истории .....	28
2.1. Настольная игра «Коренной перелом в Великой Отечественной войне» .....	28
2.2. Процедуры применения. Апробация. ....	37
Заключение .....	43
Источники .....	48
Литература .....	48
<i>Приложение 1 ( Поле для игры) .....</i>	<i>51</i>
<i>Приложение 2 (Рубашки) .....</i>	<i>52</i>
<i>Приложение 3 (Карточки с заданиями) .....</i>	<i>53</i>
<i>Приложение 4 (Подсказки) .....</i>	<i>56</i>
<i>Приложение 5 (Памятка) .....</i>	<i>57</i>

## Введение

Современный человек тратит огромную часть своей жизни на обучение. К сожалению, стандартные способы заучивания информации не всегда эффективны, а главное, могут быть не интересны ребенку, а в будущем и взрослому. Между тем, человек увлеченный процессом обучения с большей вероятностью глубже погрузится в изучаемую тему и, как итог, станет более компетентен в данной области. Вовремя привитый в детстве интерес к науке формирует в будущем знающего и образованного человека, то самое национальное богатство страны.

Между тем, игра как средство образовательного процесса с большей степенью гарантирует вовлеченность ребенка, в силу психологических особенностей возраста. Ведущие зарубежные и отечественные педагоги рассматривают игру как одно из наиболее эффективных средств организации деятельности детей. Тема настольных игр в обучении на данный момент является довольно популярной. Успешное внедрение настольных игр в образовательный процесс предоставляет современным педагогам большие возможности для творчества. Как отмечал ещё Г. Лейбниц: «люди никогда не обнаруживали большего остроумия, чем в изобретении игры».

Повышение интереса педагогов к применению игровых методов в обучающем процессе так же, можно связать с поиском новых форм социальной организованности и культуры взаимоотношений между учителем и обучающимися. От этого напрямую зависит познавательная активность школьников и интерес к изучаемым предметам. Нельзя забывать о том, что с помощью игр, можно не только улучшить усвоение какого-либо материала, но и поработать над коммуникативными навыками детей. В процессе игры ребёнок учится командной работе, может брать на себя роль лидера, вырабатывать схему взаимоотношения со сверстниками, развивать образное мышление и умение концентрироваться на поставленной задаче. Все эти компетенции крайне важны в дальнейшем процессе обучения. Более того, учитывая историческую и патриотическую специфику игры на основе, которой

проводится исследование, можно так же добавить ко всему, воспитательную функцию.

Также стоит отметить потенциал, который дают подобные разработки для успешной сдачи ЕГЭ, так как в экзамене имеется отдельный пласт заданий, посвящённый Великой Отечественной войне. В них делается упор на персоналии, умение различать основные битвы и операции, навыки работы с картой, и как раз таки с помощью игры и создания ассоциативных рядов, усваивать подобную информацию проще, чем при помощи простого заучивания.

Труды И. Ф. Шиллера и Г. Спенсера могут считаться своего рода началом разработки общей теории игры. Огромнейший вклад был внесён в развитие данной теории З. Фрейдом, Ж. Пиаже, В. Штерном, Дж. Дьюи, Э. Фроммом, Й. Хейзингом и др.

Вопрос о природе и сущности игры также волновал и до сих пор продолжает привлекать внимание многих отечественных исследователей, таких как: Гальперин П.Я., Данилова В.Л., Запорожец А.В., Эльконин Д.

Анализ литературы позволяет говорить о результативных теоретико-методологических исследованиях проблематики игр, о значительных дидактических достижениях в исследовании значения и сущности технологии игры в обучении. В то же время проблема остается актуальной в силу недостаточной разработки методологии и теории инновационного процесса на базе игрового эксперимента.

Исходным материалом для написания работы послужили существующие теоретические и методические разработки. Среди советских ученых исследованием игры занимались К. Д. Ушинский, П.П. Блонский, Г. В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Н.К. Крупская, Л.С. Выготский и другие. Советские психологи основывались на: «особенностях взаимоотношения индивида со средой»<sup>1</sup> - М.Я.Басов указывает, что в среде существования ребенка, в которой у него отсутствуют обязанности, по причине его

---

<sup>1</sup> Басов М.Я. Общие основы педологии, М.-Л., 1931..

обеспечения родителями, у ребенка формируется свобода во взаимоотношении со средой. Свобода эта и определяет главную особенность игры.

Л.С. Выготский стал первым советским ученым, разработавшим теорию детской игры. Лев Семёнович, считал, что «Игра есть исполнение желаний, но не единичных желаний, а обобщенных аффектов»<sup>2</sup>.

Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах Макаренко А.С. и Сухомлинского В.А.. Главное назначение игры, по мнению Макаренко, нести детям радость, задор. По его утверждениям, бодрый, целеустремленный, жизнерадостный игровой стиль детской жизни - непереносимое условие здорового развития отдельного ребенка и коллектива детей. По мнению Макаренко А.С., воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре.

В последние годы особенно популярно использование игры в педагогической практике, в связи с этим появляются и новые исследования. С.Н. Карпова и Л.Г. Лысюк занимались исследованием по влиянию игры на нравственное развитие ребенка. В ходе исследований они установили, что игра важна для нравственного развития, так как, в игре обеспечивается развитие необходимых предпосылок для формирования нравственной регуляции поведения, нравственные отношения, существующие в обществе, также усваиваются ребенком в ходе игры.

Проблему дидактической игры на уроках истории, как педагогической технологии, исследует Л. П. Борзова в методическом пособии «Игры на уроке истории». А. Гин в пособии для учителя «Приемы педагогической техники», В.М.Григорьев в своей диссертации «Педагогическое руководство игровой деятельностью подростков», А. П. Ерошова и В. М. Букатов в статье «Театральные подмости школьной дидактики». А так же Н. И. Лурья и Н. Ю.Черепанова в статье «Игры как метод обучения мышлению», С.А.Шмаков в кандидатской диссертации «Игры учащихся как педагогический феномен

---

<sup>2</sup> Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка. Вопросы психологии, 1966, №6.

культуры», Ф.И. Фрадкина в своей диссертации доктора педагогических наук «Психология игры в раннем детстве».

Изучением развития критического мышления, в советской науке занимались такие ученые как П.П. Блонский, А.С. Байрамова, А.И. Липкина, Л.А. Рыбкина, С.И.Векслер, В.М. Синельникова. Первым шагом является осмысление того факта, что все мысли человека и его переживания субъективны и подлежат проверке. Взгляд на информацию под критическим углом, позволяет не только развивать собственную познавательную сферу, но и приходиться к истинным суждениям.

Касательно развития критического мышления при помощи настольных игр, технология его применения может быть различна, главным условием будет наличие у участника игры альтернативного выбора. К правильному выбору игрока также могут привести разные пути, начиная от собственных знаний, до игры с системой наводок и подсказок, с помощью которых, используя когнитивные функции, игрок сможет прийти к оптимальному ответу.

**Целью** данной работы является изучение возможности практического использования настольных игр для развития критического мышления в процессе обучения истории, на примере настольной игры «Коренной перелом в Великой Отечественной войне».

**Объектом** нашей работы являются уроки истории в 10-х классах.

**Предметом** – использование настольных игр для развития критического мышления, в процессе обучения (на примере настольной игры по теме: Коренной перелом в Великой Отечественной войне).

Перед нами стоят следующие **задачи**:

1. Дать характеристику настольным играм, как средству обучения
2. Рассмотреть ФГОС и выявить, какие требования можно реализовать через использование настольных игр
3. Продемонстрировать, как настольные игры могут способствовать развитию критического мышления

4. Показать какой потенциал дают подобные разработки для углубленного изучения темы и успешной сдачи ЕГЭ
5. Разработка настольной игры «Коренной перелом в Великой Отечественной Войне»
6. Проанализировать практическую апробацию настольной игры «Коренной перелом в Великой Отечественной Войне»

В качестве основных источников по методической части использовалась следующая литература: Леонтьев А.Н. “Психологические основы детской игры”; Подымова Л.С. “Интерактивные методы в обучении и воспитании школьников”; Салмина Н.Г. “Построение развивающих программ с использованием настольных игр”; Муштавинская И. В. «Технология развития критического мышления на уроке и в системе подготовки учителя», «Развитие критического мышления на уроке». Источники очень разнообразны в плане временных рамок и подходов к темам. Начиная с советских времён и до современных работ. Методики, предложенные авторами, в совокупности могут дать отличную систему для внедрения настольных игр в процесс обучения и изучения истории в частности.

Также для изучения тенденции развития современных настольных игр был использован сайт «Тессера». Этот сайт содержит огромное количество информации об истории и актуальности настольных игр сегодня и включает в себя множество информационных статей. Оттуда можно почерпнуть хорошие примеры для использования настольных игр в процессе обучения, для внеурочной деятельности, а так же в целом познакомиться с характеристикой и различными типами настольных игр.

В качестве источников нам понадобился ФГОС для основного общего и среднего (полного) общего образования. Литературная база довольно обширная, но в основном, это теория. И мало где описывается применение данных методов и механизмов на практике. К тому же, чаще всего это либо использование игр в процессе обучения, либо способы развития критического мышления на уроках. Поэтому требуется тщательный анализ и того, и другого

и преобразование этого в одну конкретную систему, а именно как развивать критическое мышление у школьников на уроках истории при помощи настольной игры.



# Глава 1. Возможности настольных игр в реализации образовательного компонента

## 1.1. Общая характеристика настольных игр

Игра является мощным современным методом развития и воспитания.

Ещё Эдгар Дейл в своем конусе обучения доказал, что классический метод образования, такой как лекция, позволяет участникам образовательного процесса эффективно усваивать лишь 5% предоставленной информации. В то время как вовлечение участников образовательного процесса в виды деятельности, способствующей их самостоятельному познанию, позволяют усвоить до 90 % информации. Именно игра, как интерактивный вид деятельности, позволяющий добиться максимальной вовлеченности участников, и будет использоваться нами в данной работе.

Что есть на первый взгляд игра? Развлечение, отдых, погружение в искусственно-созданную среду, однако в этом и состоит ее феномен. Деятельность человека, направленная на отдых, перерастает в обучение, познание, тренировку различных навыков и умений.

Положили начало разработке теории игры труды Фридриха Шиллера, Герберта Спенсера и Вильяма Вундта. И пусть они лишь касались игры при разработке своих философских взглядов, описывая её буквально парой строк, однако теория была заложена, и игра укрепилась на позициях неотъемлемого элемента жизни. Также значительный вклад в развитие данной теории внесли З. Фрейд, Ж. Пиаже, В. Штерн, Дж. Дьюи, Э. Фромм, Й. Хейзинг и другие выдающиеся личности.

Среди советских ученых исследованием игры занимались К. Д. Ушинский, П.П. Блонский, Г. В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Н.К. Крупская, Л.С. Выготский и другие. Советские психологи основывались на: «особенностях взаимоотношения индивида со средой»<sup>3</sup> - М.Я.Басов указывает, что в среде существования ребенка, в которой у него отсутствуют обязанности,

---

<sup>3</sup> Басов М.Я. Общие основы педологии, М.-Л., 1931..

по причине его обеспечения родителями, у ребенка формируется свобода во взаимоотношении со средой. Свобода эта и определяет главную особенность игры.

Л.С. Выготский стал первым советским ученым, разработавшим теорию детской игры. Лев Семёнович, считал, что «Игра есть исполнение желаний, но не единичных желаний, а обобщенных аффектов»<sup>4</sup>.

Некоторые авторы предлагают использовать не только обучающий, но и психотерапевтический потенциал настольных игр. Так, М. А. Агаджанова предлагает использовать настольную игру в целях профилактики эмоционального выгорания педагогов<sup>5</sup>, что на данный момент является очень актуальной и распространенной проблемой.

Настольные игры, имея много общих черт с деловыми и компьютерными играми, характеризуются, в то же время, рядом специфических признаков: – «настольная игра предусматривает решение различных когнитивных задач, требующих развития метакогнитивных умений (пространственных, логических, знаково-символических и др.); - оптимальное решение конкретных задач, предусмотренных игрой, предполагает построение плана игровых действий каждым участником, выработку стратегий и их преобразование в процессе игрового взаимодействия, учета позиции другого при разработке стратегии»<sup>6</sup>.

Выполнение игровых действий приводит к освоению необходимых метакогнитивных умений. Коллективная форма проведения требует овладения разными коммуникативными умениями (сотрудничество с другими, умение работать в группе, учет позиции другого, совершенствование лидерских навыков); соревновательная мотивация в ситуации выигрыша/проигрыша в ряде игр требует, с одной стороны, развития эмоциональной саморегуляции, а с

---

<sup>4</sup> Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка. Вопросы психологии, 1966, №6.

<sup>5</sup> Агаджанова М.А. Современные настольные игры как инновационная психолого-педагогическая технология профилактики синдрома эмоционального выгорания педагогов // Сборник материалов Ежегодной международной научно – практической конференции «Воспитание и обучение детей младшего возраста». 2016. – С. 365 – 366.

<sup>6</sup> Панфилова, А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога /А.П. Панфилова. - М.: Academia, 2016. - 368 с.

другой - способствуют ее становлению. Мы в своей работе назовем некоторые отличительные признаки настольных игр, позволяющие отграничить их от других интерактивных методов обучения:

1. Настольные игры всегда проводятся на столе или иной локально ориентированной поверхности.

2. Настольные игры всегда предполагают наличие игровой атрибутики, к которой, в первую очередь, относятся игровое поле, фишки, карточки, правила игры, и т. д., которые могут выполнять функции раздаточного материала, наглядных пособий и иных учебных средств.

3. Алгоритм и правила настольных игр заранее predeterminedены – внести в них изменения на любой стадии игры в большинстве случаев невозможно.

4. Настольные игры в подавляющем большинстве случаев требуют участия как минимум двух игроков и/или команд, то есть они всегда «живые», так как исключается применение в процессе их разыгрывания компьютерного и программного обеспечения.

5. Настольные игры отличаются большей степенью условности, в силу чего не предполагают, активного межличностного взаимодействия обучающихся. Они могут быть рекомендованы к применению в коллективах с низким уровнем психологической устойчивости, склонных к конфликтам.

6. Настольные игры в большинстве случаев не связаны с распределением ролей, в играх, где предполагается распределение ролей, их дальнейшее разыгрывание осуществляется не самими участниками, а подчинено сюжету самой настольной игры.

Игровой процесс настольных игр требует обычно участия двух и более игроков, а порой и команд, есть игры, в которых межличностная коммуникация (переговоры, опрос, совершение сделки) предусмотрены правилами, следовательно, настольная игра может рассматриваться как особый метод организации интерактивного взаимодействия.

Итак, настольная игра как нестандартный интерактивный метод проведения занятия представляет собой игровой метод активизации учебной

деятельности учащихся, основанный на определенном игровом алгоритме. Основным преимуществом настольной игры является то, что для их проведения в учебном процессе преподавателю достаточно только стола<sup>7</sup>.

Сегодня индустрия настольных игр, не испытывает недостатка спроса, наоборот, товароборот их растет примерно на 20 % в год. Ежегодно создаются тысячи настольных игр на любой вкус, цвет и кошелек. Их активно используют в образовательной деятельности, в организации внеучебного досуга, в дополнительном образовании.

Рассмотрим основные типы настольных игр, существующих на сегодняшний день:

Карточные игры

Игральные кости

Игры миниатюры — солдатики, «железная дорога»

Игры с карандашом и бумагой — Крестики-нолики, Морской бой, Точки, Балда

Настольные игры с игровым полем — шахматы, шашки, нарды, мельница

Игры, основанные на узоре и плитках — маджонг, домино

Ролевые игры — мафия

Словесные игры — контакт

Настольные игры так же делятся: по количеству игроков; по динамике; по характеру игры; по области использования - в том числе обучающие настольные игры. Перечисленные типы игры могут и дальше подразделяться по особенностям оформления и механизму работы игры. Стоит сказать, что полной классификации настольных игр на сегодняшний день нет.

Итак, для нас существует ещё один очень важный аспект, чем же будет отличаться игра педагогическая, от игры, не имеющей за собой образовательного результата?

---

<sup>7</sup> Иванов И. С., Иванова Ж. Б., Кусков А. С. Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 9. – С. 44–51.

Отличительная особенность педагогической игры – четко поставленная цель обучения, с соответствующим ей образовательным результатом. Эти результаты должны быть обоснованы, а также характеризоваться учебно-познавательной направленностью. По О.В. Пряжниковой<sup>8</sup> педагогическая или же дидактическая игра должна выполнять следующие функции:

1) Обучающая функция - развитие общеучебных умений и навыков, расширение кругозора;

2) Коммуникативная функция - объединение коллектива учащихся, установление эмоциональных контактов;

3) Развлекательная функция - создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение;

4) Развивающая функция - развитие воображения, фантазии, различных творческих способностей;

5) Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему в процессе обучения.

По мнению В.В. Гуковой игровая деятельность должна выполнять следующие функции<sup>9</sup>:

1) Развлекательная. Доставить удовольствие, пробудить интерес к изучаемому материалу.

2) Коммуникативная. Освоение диалектики общения.

3) Самореализация. Проявление личностных качеств.

4) Игротерапевтическая. Преодоление различных трудностей, возникающих в других видах деятельности.

5) Диагностическая. Выявление отклонений от норм поведения, самопознание.

6) Коррекция. Внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей.

---

<sup>8</sup> Пряжникова Ольга Владимировна От теории к практике игры на уроках истории // Эксперимент и инновации в школе. 2009.

<sup>9</sup> В. В. Гукова. История. 5-11 классы: технологии современного урока. В.: Учитель, 2009. –С. 81.

7) Межнациональные коммуникации. Усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей.

8) Социализация. Включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Таким образом, можно сказать, что настольные игры, при создании благоприятных условий, оказывают положительное влияние на образовательный процесс, в том числе на умственное и психологическое развитие обучающихся. Способствуют развитию эмоционального и социального интеллекта. Имеются возможности развития памяти, логики, критического мышления, целостного и зрительного восприятия, самостоятельности. Важно, что во время игры сохраняется высокая мотивация, что способствует качественному усвоению информации. В отличие от компьютерных игр, настольные игры объединяют людей «здесь и сейчас», способствуя их коммуникации. Также материальные, обыгранные детали настольной игры имеют больше шансов закрепиться в памяти игрока, в отличие от графических или текстовых вариантов предоставления информации – презентации, текста учебника и так далее.

## **1.2. Требования ФГОС реализуемые через использование настольных игр в обучении**

Федеральный государственный образовательный стандарт (далее – ФГОС) – это нормативно-правовой акт Министерства образования Российской Федерации, который ставит за собой следующие цели:

1. Организация единства образовательного пространства Российской Федерации;

2. Организация преемственности образовательных программ разных уровней: дошкольное, начальное, основное общее, среднее (полное) общее, начальное профессиональное, среднее профессиональное и высшее профессиональное образование;

3. Формирование доступности образования и преемственности образовательных программ;

4. Воспитание и развитие детей, учеников, студентов по разным критериям.

ФГОС, в первую очередь, ориентирует педагогов и обязывает их разрабатывать образовательные программы по своему предмету. Данный документ закрепляет перечень требований, которые должны непосредственно формироваться при образовательном процессе на любом предмете и на любой образовательной ступени<sup>10</sup>.

ФГОС включает в себя требования по результатам освоения образовательной программы, является основой для объективной оценки деятельности обучающегося (в том числе с условием некоторых ограничений – здоровье и т.д.). В основе Стандарта лежит системно-деятельностный подход, призывающий к формированию готовности к непрерывному образованию, активной деятельности в области учения и постижения новых знаний, построение образовательной деятельности и т.д.

ФГОС устанавливает, что результатами образовательной деятельности должны быть:

1. Личностные – готовность и мотивация к обучению, формирование разных ценностно-смысловых установок, социальные компетенции и т.д.

2. Метапредметные – освоение разного рода межпредметных связей и универсальных учебных действий (УУД), умение использовать в жизни приобретённые знания, формирование научного мышления и т.д.

3. Предметные – освоение в ходе урока новых знаний по предмету, их применение в учебной или научной деятельности, владение ключевыми понятиями, методами, приёмами и т.д.

Настольные игры, в свою очередь, как форма обучения позволяют реализовать следующие требования ФГОС:

---

<sup>10</sup>Федеральный государственный стандарт основного общего образования (5-9 кл.)

## 1) Личностные

- сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, основанного на диалоге культур, а также различных форм общественного сознания, осознание своего места в поликультурном мире. По мере прохождения игрового поля и выполнения заданий у учащихся произойдет повторение и лучшее запоминание основных особенностей и событий Великой Отечественной войны.

- навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности. Обучаемому нужна качественная коммуникативная культура. Без эффективного взаимодействия внутри подгрупп, затруднительно выполнение заданий, а значит и успешное прохождение игрового поля.

## 2) Метапредметные

- способность сознательно организовывать и регулировать свою деятельность - учебную, общественную. Успешное выполнение предложенных заданий зависит от эффективного взаимодействия и самоорганизации внутри подгрупп.

- умение решать творческие задачи, представлять результаты своей деятельности в различных формах. Ряд заданий с анализом визуальных источников требуют творческого подхода.

- готовность к сотрудничеству с одноклассниками, групповой работе, освоение основ межкультурного взаимодействия в школе и социальном окружении и др. Успешное выполнение предложенных заданий зависит от эффективного взаимодействия внутри подгрупп, а так же умения брать на себя ответственность и роль лидера, непосредственно в процессе игры.

## 3) Предметные



- владение комплексом знаний об истории России и человечества в целом, представлениями об общем и особенном в мировом историческом процессе. Для успешного выполнения заданий настольной игры необходимо иметь представление о событиях Великой Отечественной войны, об основных датах, сражениях и персоналиях.

- сформированность умений применять исторические знания в профессиональной и общественной деятельности, поликультурном общении. Для успешного выполнения заданий настольной игры необходимо владеть комплексом знаний по истории Великой Отечественной войны, умение работать с картой и другими визуальными источниками.

- способность применять понятийный аппарат исторического знания и приемы исторического анализа для раскрытия сущности и значения событий и явлений прошлого и современности. Это реализуется через необходимость анализа источников в ряде заданий, а также знания расшифровки ряда аббревиатур<sup>11</sup>.

### **1.3. Использование настольных игр для развития критического мышления**

Ценность критического осмысления действительности в истории западной мысли не оспаривается со времен Сократа. Интерес к этой теме не ослабевает и в наши дни. Этому мышлению пытаются научить и хотят научиться, что подтверждает большой спрос на различные курсы и программы по развитию критического мышления. Критическое мышление играет роль идеала, к которому стремится или должен стремиться всякий успешный учащийся, студент или просто современный человек. Курсы по критическому мышлению пользуются популярностью уже не одно десятилетие. Сегодня в России идёт процесс становления новой системы образования. Одной из главных составляющих новой системы становится лично-

---

<sup>11</sup> Федеральный государственный стандарт среднего (полного) общего образования (10-11 кл.)

ориентированное взаимодействие педагога с учащимися. Школа выполняет социальный заказ: индивид на выходе должен обладать высоким уровнем адаптации в сложном окружающем мире.

Российские педагоги выделяют следующие особенности критического мышления – умение оценить ситуацию (поставленную задачу), открытость новым идеям, собственное мнение и рефлексия собственных суждений. Сергей Заир-Бек говорит, что критическое мышление – это открытое мышление, не принимающее догм, развивающееся путем наложения новой информации на жизненный личный опыт<sup>12</sup>. Критическое мышление также называют направленным мышлением, так как оно направлено на достижение желаемого результата.

Сама технология развития критического мышления, неизбежно способствует развитию и других важных черт, необходимых для успешного существования человека в обществе. К таким чертам относятся: память, терпимость, логика, умение слушать других, ответственность за свою точку зрения.

В педагогике существуют разные определения понятия критического мышления<sup>13</sup>. Так, В.И. Загвязинский определяет критическое мышление как способность анализировать информацию с позиции логики, умение выносить обоснованные суждения, решения и применять полученные результаты как к стандартным, так и не к стандартным ситуациям, вопросам и проблемам<sup>14</sup>. Этому процессу присуще открытость новым идеям.

Существует научное определение данного термина данное А.С. Ворониным<sup>15</sup>. По его мнению, критическое мышление – это, ни что иное как дисциплинарный подход к осмыслению, оценке, анализу и синтезу

---

<sup>12</sup> Заир-Бек С. И., Муштавинская И. В. Развитие критического мышления на уроке; Просвещение - Москва, 2012. - 224 с.

<sup>13</sup> Муштавинская И. В. Технология развития критического мышления на уроке и в системе подготовки учителя; КАРО - , 2009. - 144 с.

<sup>14</sup> Загвязинский В. И. Теория обучения: Современная интерпретация.- М. «Академия», 2001. - 192с.

<sup>15</sup> Воронин А.С. Словарь терминов по общей и социальной педагогике. Екатеринбург: ГОУ ВПО УГТУ-УПИ, 2006. - 135 с.

информации, полученной в результате наблюдения, опыта, размышления или рассуждения, что может в дальнейшем послужить основанием к действию.

По Воронину<sup>16</sup> процесс критического мышления включает:

- сбор релевантной информации;
- оценку и критический анализ доказательств;
- обоснованные выводы и обобщения;
- пересмотр предположений и гипотез на основе значительного опыта.

По Петровскому А.В. критическое мышление<sup>17</sup> – это вид интеллектуальной деятельности человека, характерной чертой которого, является высокий уровень восприятия, понимания, и объективности подхода к окружающему его информационному полю.

Сама идея развития критического мышления появилась в США примерно в середине XX века. Она принадлежит американским психологам Джону Дьюи и Уильяму Джемсу. На данный момент, почти все зарубежные работы, посвященные исследованию критического мышления, опираются в качестве основного элемента его развития на концепцию рефлексивного мышления Джона Дьюи.

По Дьюи рефлексивное мышление образует процессы сознательного выбора и организации. Основная роль рефлексивного мышления видится им в обеспечении свободы. Его работы определили педагогическую мысль Америки и стали основой для многих новаций.

Важным моментом в изучении критического мышления, является методика Д. Весс по обучению истории, основанная на решении проблемных ситуаций, что способствует развитию критического мышления учащихся. Главная роль в её методике принадлежит интерпретации фактов, диалогу между обучаемыми и источником информации. Именно поэтому, по её мнению, учащихся следует знакомить с методологией исторического познания.

---

<sup>16</sup> Воронин А.С. Словарь терминов по общей и социальной педагогике. Екатеринбург: ГОУ ВПО УГТУ-УПИ, 2006. - 135 с.

<sup>17</sup> Брюшинкин В.Н. Критическое мышление и аргументация // Критическое мышление, логика, аргументация / Под ред. В.Н. Брюшинкина, В.И. Маркина. Калининград: Изд-во Калинингр. гос. ун-та, 2018. С. 29-34.

Другой метод развития критического мышления предложил Д. Клустер<sup>18</sup>. Он сосредоточился на определении характеристик и этапов критического мышления. Автор считает, что такой тип мышления возникает, при проверке, оценивании, развитии и применении уже знакомых идей. Он выделяет пять признаков критического мышления:

1) критическое мышление – мышление самостоятельное – это первая и важнейшая характеристика;

2) информация является отправным, но, ни в коей мере не конечным пунктом критического мышления;

3) критическое мышление начинается с формулирования вопросов, выяснения проблем, подлежащих решению;

4) критическое мышление стремится к убедительной аргументации;

5) критическое мышление является мышлением социальным (любая мысль проверяется и оттачивается, когда ею делятся с другими).

В советской науке изучением критического мышления, занимались такие ученые как П.П. Блонский, А.С. Байрамова, А.И. Липкина, Л.А. Рыбкина, С.И. Векслер, В.М. Синельникова.

Первым шагом в развитии критического мышления, является осмысление того факта, что все мысли человека и его переживания субъективны и подлежат проверке. Взгляд на информацию под критическим углом, позволяет не только развивать собственную познавательную сферу, но и приходиться к истинным суждениям.

В технологии развития критического мышления выделяются три стадии:

1) вызов;

2) осмысление новой информации;

3) рефлексия.

Для каждой стадии развития критического мышления имеются конкретные приёмы работы<sup>19</sup>. Для стадии вызова – кластер, индивидуальный

---

<sup>18</sup> Клустер Д. Что такое критическое мышление. — М.: ЦГЛ, 2005.

(парный или групповой) мозговой штурм. Для стадии осмысления – инсерт, зигзаг, чтение с остановками, перекрёстная дискуссия. Для последней стадии, стадии осмысления характерной работой являются такие приемы работы как кластер, эссе и синквейн.

Итак, технология развития критического мышления представляет собой целостную систему, формирующую навыки работы с информацией. Критическое мышление – это один из видов интеллектуальной деятельности человека, который характеризуется высоким уровнем восприятия, понимания, объективности подхода к окружающему его информационному полю.

Касательно развития критического мышления в настольных играх, технология его применения может быть различна, главным условием будет наличие у участника игры альтернативного выбора. К правильному выбору игрока также могут привести разные пути, начиная от наличия собственных знаний, не подвергающихся критике игроком, до игры с системой наводок и подсказок, с помощью которых, используя когнитивные функции, игрок сможет прийти к оптимальному ответу.

Примером игры, способствующей развитию критического мышления, может быть игра «бродилка», с так называемыми «толстыми» и «тонкими» вопросами. Вопросы низкого порядка (толстые вопросы) имеют конкретный ответ. Их задают для того, чтобы уточнить какую-либо информацию. Вопросы высокого порядка задаются для побуждения и обдумывания сложных проблем, и точного ответа не имеют. Игре с такой структурой для качественного проведения, будет требоваться, некоторый специалист (ведущий), который будет компетентен в игровых задачах.

Более сложно осуществимой, в рамках настольной игры, но более эффективной будет являться трехфазная технология, которая включает три фазы - фазу вызова, фазу осмысления, фазу рефлексии.

---

<sup>19</sup> Заир-Бек С. И., Муштавинская И. В. Развитие критического мышления на уроке; Просвещение - Москва, 2012. - 224 с.

На этапе вызова из памяти «вызываются», актуализируются имеющиеся знания и представления об изучаемом явлении. У обучающегося формируется личный интерес, определяются цели рассмотрения той или иной темы. Это может быть карточка с вопросом или карточка с нарисованным предметом и его свойствами. На этапе вызова, возможен командный «мозговой штурм», имеющий под собой целью активизацию мыслительной деятельности учащихся, а также возможная выборка перспективных вариантов.

Видом настольной игры соответствующей фазе вызова, является игра «Правда или ложь», игра выполнена в незатейливом формате и имеет разные уровни сложности, начиная от детей 5 лет. Суть игры заключается в предоставлении игроку какого-либо факта. У игрока есть два варианта ответа «правда» или «ложь», побеждает игрок, угадавший наибольшее количество правильных ответов. Существенным недостатком данной игры, конкретно в сфере развития интеллектуальных навыков, в том числе и критического мышления, заключается в том, что после выбора «правда или ложь», игрок больше не возвращается к вопросу, стадии осмысления и рефлексии не проходят. По сути, первоначально игра является разновидностью игры на эрудицию с элементами угадывания, однако в качестве начального задания игры, ставящей целью развитие критического мышления, концепция игры «Правда или ложь» подходит к этапу вызова.

Следующей фазой, является фаза осмысления, на ней игрок получает новую информацию, осмысляет ее для себя.

На фазе осмысления содержания игроки:

1. Осуществляют контакт с новой информацией.
2. Пытаются сопоставить эту информацию с уже имеющимися знаниями и опытом.
3. Акцентируют свое внимание на поиске ответов на возникшие ранее вопросы и затруднения.
4. Обращают внимание на неясности, пытаюсь поставить новые вопросы.

5. Стремятся отследить сам процесс знакомства с новой информацией, обратить внимание на то, что именно привлекает их внимание, какие аспекты менее интересны и почему.

6. Готовятся к анализу и обсуждению услышанного или прочитанного.

Примером фазы осмысления является работа с источниками на уроках истории, с презентациями, картами или же текстом учебника. В форме настольной игры, этап осмысления, возможно, воплотить в виде некоторой подсказки, наводки. Примером такой подсказки может быть текст исторического документа, синквейн, карикатура, из этих источников информации, переосмыслив их, игрок должен подобраться к следующему этапу.

Интересной игрой, сочетающей в себе элемент вызова и осмысления, является настольная игра «Спартак кровь и песок», игра сочетает в себе информацию об исторических деятелях, в игре за каждого из которых игроку требуется применять собственную тактику, отходя от привычных шаблонов игры за другого персонажа. Или, например, игра «7 чудес света». Она точно так же заставляет задумываться над тактикой игры в зависимости от того, какое чудо света досталось игроку. А тактика разных чудес света зависит от различных исторических реалий.

Последней фазой является рефлексия. Роберт Бустром в книге «Развитие творческого и критического мышления» отмечает: «Рефлексия – особый вид мышления... Рефлексивное мышление значит фокусирование вашего внимания. Оно означает тщательное взвешивание, оценку и выбор». В процессе рефлексии происходит присвоение новой информации, информация становится собственным знанием. Анализируя функции двух первых фаз технологии развития критического мышления, можно сделать вывод о том, что, по сути, рефлексивный анализ и оценка пронизывают все этапы работы.

Однако рефлексия на фазах вызова и реализации имеет другие формы и функции. На третьей же фазе рефлексия процесса становится основной целью деятельности школьников и учителя, а в нашем случае игроков и ведущих.

Рефлексия в настольной игре возможна, если игрокам будет дана возможность вернуться к некоторым проблемным вопросам или заданиям и заработать за них очки, закрыть выявленные пробелы, обсудить проблемные вопросы в командах. Стандартный вариант рефлексии, тут представляется слабо, игрок, уже после игры, не будет иметь мотивации обсуждать проблемные вопросы. Однако, если дать игрокам шанс освоить проблемное задание, через подсказку, мозговой штурм, дополнительный вопрос или, что либо еще, при этом за правильный ответ, добавить команде баллы, в таком случае игроки будут иметь высокую мотивацию к рефлексии и разбору проблемного материала.

Возможен также вариант, когда на стадии рефлексии, игроки пытаются найти общие черты данных ответов или представленных заданий.

Таким образом, мы рассмотрели возможные варианты развития критического мышления в настольных играх.

#### **1.4. Анализ заданий ЕГЭ по теме: Великая Отечественная война**

Мы уже выяснили, что настольные игры имеют очень большой образовательный потенциал, который, к сожалению, на наш взгляд, в педагогической среде используется в очень незначительной мере. Помимо закрепления и углубления знаний, получаемых на уроках, при помощи подобной методики, можно осуществлять подготовку обучающихся к ЕГЭ. Нельзя не отметить, что сейчас это немаловажный аспект обучения, так как он служит заключительной проверкой знаний и оказывает очень большое влияние на дальнейшую жизнь будущих первокурсников.

Наша игра будет затрагивать важнейшие события Великой Отечественной войны. Мы взяли период от начала Сталинградской битвы до конференции в Тегеране. Этот период взят по причине того, что он является переломным в ходе войны, стратегическая инициатива перешла к Красной Армии. Данный период характеризуется наступлением советской армии по



всем фронтам, множеством успешных военных операций. Значительным ростом производства, направленного на военные нужды. Активной помощью со стороны союзников.

В ходе игры планируется затронуть основные события данного периода, основные исторические персоналии, а также фамилии, которые в обязательном порядке спрашиваются в заданиях экзамена. Такие операции как: «Сатурн», «Малый Сатурн», «Кольцо», «Марс». А также общую характеристику периода, информацию о которой игроки будут собирать в ходе игрового процесса.

Следует отметить, что такой способ обучения, как игра, очень интересен, как ученику, так и преподавателю. Это нечто нетипичное, выходящее за рамки тестов, лекций, заполнения таблиц и уже приевшихся подборок заданий, типа «Самый умный» и «Эрудит». Это хорошее подспорье для закрепления полученной информации на уроках, углубления знаний и проработки именно того материала, который будет проверяться в ЕГЭ.

Задания, которые проверяет наличие у обучающегося знаний, по изучаемому нами периоду это задания из первой части №8, 9 – задания на соответствие и заполнение пропусков в тексте. Задания 13-16 это карта и вопросы к ней, а 17-18 могут быть карикатурами, плакатами, памятниками – в общем и целом визуальными источниками. И во второй части, может быть, историческое сочинение, касающееся Великой Отечественной войны.

В историческом сочинении, всегда очень важны фактические данные. Для успешной сдачи сочинение, нужно указать два исторических события (процесса, явления) и две исторические персоналии, участвовавшие в этом событии. Проанализировав множество вариантов, взятых с официальных сайтов для подготовки к экзаменам, таких как «ФИПИ» или «Решу ЕГЭ» мы включили в нашу игру все персоналии, даты и факты, которые проверяются в данном разделе. В основном, это самые ключевые даты, события, операции и командующие основными сражениями.

Помимо всего выше перечисленного, восьмое задание часто включает в себя персоналии героев-летчиков и героев-женщин. Касается вопросов, с

иллюстративным материалом, мы включили в игру задания на работу с картами, карикатурами, плакатами и памятниками, касающимися данного периода.

Концепция нашей игры направлена на то, чтобы данные знания приобретались не путём заучивания, а как раз таки при помощи использования критического мышления. Обучающиеся смогут выстраивать ассоциативные ряды и, благодаря этому, определять нужный ответ. Стоит учитывать, что игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов. В игре у ребенка начинает развиваться произвольное внимание и произвольная память. Обучающийся более вовлечен в процесс и, как следствие, материал запоминается на более высоком уровне. Особенно, если проводить игру не однократно, а в определённой системе.

Также стоит отметить, что в данной настольной игре активно реализуется принцип наглядности при анализе источников, и заданий связанных с визуальным опознанием и соотнесением фотографий исторических деятелей с их описанием. Этот метод приносит много плюсов на уроке, и, прежде всего с учетом психологических особенностей учащихся, он гарантирует усвоение материала и дальнейшее развитие новых умений и навыков.

Часть вопросов в концепте игры, построена таким образом, чтобы отрабатывать несколько типов заданий одновременно. Например, в карточке указан вопрос: \_\_\_\_\_ впервые произвёл таран в ночном воздушном бою, сбив на подступах к Москве вражеский бомбардировщик. Игрокам требуется назвать фамилию исторической личности, о которой идёт речь. Сама историческая личность – В. В. Талалихин – является одной из постоянно проверяемых в восьмом задании. Если ребята не могут сразу справиться, то они берут подсказку. На подсказке, в свою очередь, находится его портрет, таким образом, мы отрабатываем ещё и задания с визуальными источниками, на соотношение портрета и исторической личности.

Точно так же, идёт работа с соотнесением карикатур и военных операций. В некоторых карточках с заданиями представлен ряд карикатур, приуроченных к различным операциям и периодам Великой Отечественной войны. Например, карикатура, на которой изображён Гитлер с платком на голове, плачущий из – за утерянного колечка. Обучающимся нужно сказать о какой операции идёт речь и к какому периоду она относится. В подсказке, в свою очередь указан год издания карикатуры и факты, которые помогут прийти к правильному ответу. Вся эта работа проверяется в задании №18, в котором так же дана карикатура и нужно выбрать правильные суждения о ней. Во-первых, у обучающихся уже будет сформирован навык работы с карикатурами, не будет страха при виде них. Во-вторых, в подсказках, мы дадим им всё многообразие фактов, которые им, возможно, потребуется отразить в критериях к соответствующему заданию.

За счёт того, что в игре множество вариантов развития событий, она не утратит свою актуальность после первого проведения. Каждый раз итог игры может быть разным. А результат будет тем лучше, чем сознательнее будет участие обучающихся в процессе.

## **Глава 2. Разработка и применение настольной игры «Коренной перелом в Великой Отечественной войне» в обучении истории**

### **1.5. Настольная игра**

#### **«Коренной перелом в Великой Отечественной войне»**

Перейдём к самой концепции игры. Она заключается в соревновании двух команд. Цель – прийти к финишу первым, попутно выполняя задания, связанные с историей Великой Отечественной Войны. Игра включает в себя правила, памятку для каждой команды, игровое поле, шестьдесят пять карточек, а именно четыре колоды разных цветов, кубики и фишки.

Вступительным словом к игре, а также преамбулой в правилах служат следующие строки: «В результате победы Красной Армии в Сталинградской битве, ей удалось перехватить у противника стратегическую инициативу, что создало предпосылки для подготовки новых широкомасштабных наступлений и в перспективе полного разгрома агрессора. Битва стала началом коренного перелома в войне, а также способствовала укреплению международного авторитета СССР. Кроме того, столь серьёзное поражение подорвало авторитет Германии и её вооружённых сил и способствовало усилению сопротивления со стороны поработанных народов Европы».

Данное вступление должно послужить, своего рода, введением в игру, а именно в наш отдельно-взятый период. Оно несёт в себе, как патриотические, так и фактические данные, которые настроят игроков на нужную волну.

#### **Подготовка к игре**

Нужно подготовить игровое поле, выставить на него по одной фишке на каждую команду. Команды выбирают себе название, чтобы оно соответствовало тематике игры. Ведущие подготавливают колоды и поле с подсказками. У нас имеется четыре колоды с карточками. Колода вопросов на знание персоналий – оранжевого цвета, колода общих вопросов – синего цвета и две колоды различных заданий – красная и зелёная. Примеры карточек можно

будет посмотреть в приложении. Задания, которые они будут в себя включать там же, в банке заданий. Что касается поля с подсказками, оно выкладывается рядом с игровым, квадратом шесть на шесть. На рубашках будут номера от одного до тридцати. В нужный момент игрок переворачивает карту с подсказкой, соответствующей номеру задания, с которым он не может справиться. Если подсказка не помогла команде предлагается дополнительный, общий вопрос (из колоды синего цвета). Если и на этот вопрос они не дают ответа, право выполнить задание получает команда противников.

#### Ход игры.

1. Придумать название для своей команды, выбрать цвет фишки.
2. Выбрать капитана команды.
3. Определить, кто ходит первым при помощи броска кубика.
4. Бросить кубик. Шагнуть на столько шагов, сколько указано на кубике. На какой цвет вы встали?
5. Взять карточку из колоды соответствующего цвета. Оранжевый цвет – персоналии. Синий цвет – общие вопросы. Красный цвет – даты и события. Зелёный цвет – другие задания.
6. Обсудить в команде ответ на вопрос. Ответить.
7. Ответили верно – ход переходит к противнику. Ответили не верно – берём подсказку. Ответили с помощью подсказки – молодцы. Не ответили – возможность ответа переходит к команде противника.
8. Карточка с ОТВЕЧЕННЫМ вопросом ложится рядом с командой. Карточка, задание которой не было выполнено, отправляется в сброс.
9. Таким образом, движемся до конца поля.
10. Кто первый доберётся до финиша, тот победил.
11. НО. Только если команда имеет минимум семь отвеченных вопросов, в противном случае, от финиша вы откатываетесь на столько шагов назад, сколько выпадет на кубике.

12. Игра заканчивается, когда до финиша доберется команда, имеющая минимум семь ответных вопросов.

### Игровой процесс

В первой главе, мы уже говорили о том, что такое игровой процесс. Сюда входят все нюансы, отвечающие за интерактивное и продуктивное взаимодействие игры и игрока. Что же потребуется нам для того, чтобы наша игра была максимально понятной, интересной и продуктивной?

В первую очередь для каждой команды планируется своя памятка, лежащая перед глазами. (См. Приложение №5) По типу хода игры, только в сокращенном виде. Это требуется для того, чтобы все условия были четко оговорены и понятны для игроков. Также следует сразу оговорить принципы уважения к противнику, отсутствие подсказок от одной команде другой, иначе ответ не будет засчитан. Требуется показать важность работы в команде. Ребята должны услышать и принять ответ, если он есть у одного из членов команды, а также уметь найти компромисс и выбрать наиболее правильный вариант, если ответов несколько. Конечный вариант ответа на вопрос даёт лидер или, по-другому, капитан команды, чтобы игрокам не требовалось каждый раз перекрикивать друг друга.

Что касается игрового поля, оно сделано таким образом, что разобраться довольно просто. (См. Приложение №1) Две линии хода – для каждой команды, соответственно, своя. Карточка берётся согласно цвету, на который встаёт команда. В левом углу поля указаны все составляющие карты, и какую функцию они выполняют. Встали на жёлтый – пропуск хода, на оранжевый – задание на персоналии, на синий – общий вопрос, красный и зелёный – колоды с различными заданиями на знание дат, событий, умение работать с текстом, картой и так далее. Над синими элементами поля имеются даты. Это даты основных событий нашего периода, соответственно вопросы в синей колоде будут связаны с ними. Над двумя первыми элементами отсутствует подпись самих событий, так как этого требуют задания. Игроки сами должны будут указать, чем знаменательны данные даты.

Перейдём к карточкам и тому, что они в себя включают. (См. Приложение №2,3) Как уже говорилось ранее, всего мы имеем четыре колоды с заданиями. Задания на персоналии включают в себя проверку знаний об исторически-важных личностях и закрепление этих знаний. Без знания личностей история не может быть полной. Это очень важная составляющая для понимания тех или иных действий, поступков, развития событий. Всего туда входит двадцать пять карт.

Синяя колода – это колода с общими вопросами. Общими потому, что право отвечать на данный вопрос, может получить и команда противников, в случае отсутствия ответа команды, взявшей задание. Она включает в себя пятнадцать карт. Это вопросы на основные даты и события нашего периода. На самые базовые знания, которые должны быть у школьников, изучавших историю Великой Отечественной войны. Колоды красного и зелёного цвета будут включать в себя задания на проверку знаний и тренировку в датировке, умение работать с текстом и картой.

В красной колоде – пятнадцать карт, в зелёной – двадцать. Всего у нас шестьдесят пять карточек с заданиями и столько же с подсказками. Соответственно, с запасом, так же, впоследствии, можно дополнять игру, придумывая новые задания. Карточка имеет две стороны: лицевую и рубашку. На лицевой стороне находится само задание, это может быть текст, картинка, карикатура, карта и т. д. Рубашка — это обратная сторона, которую игрок видит изначально. На ней имеется цвет, соответствующий заданию и небольшой опознавательный номер, для того, чтобы легче было определить соответствующую ей подсказку, если она потребуется. Как мы уже упоминали, описывая ход игры, карточка, которая была командой правильно отработана, ложится рядом, для последующего подсчета по окончании игры. Если карточка не была решена, то она уходит в сброс, для которого отводится отдельное место, если этот вопрос не передаётся другой команде.

Перейдём к полю подсказок. (См. Приложение №4) Подсказки нужны для того, чтобы у игрока было больше шансов справиться с заданием, при помощи

умения мыслить и анализировать. Когда у ребёнка больше возможностей, верно, справиться с заданием, его мотивация на уровень выше, чем у того, кто сразу принимает поражение. Наша задача, направить игрока, сделать так, чтобы он сам смог прийти до правильного ответа.

К каждому заданию есть своя подсказка, при подготовке к игре мы выкладываем их квадратным полем, чтобы все они были на виду, и в нужный момент команда могла воспользоваться данной возможностью. У каждой команды своё поле с подсказками. Это такие же карты, как и в основных цветных колодах. На рубашке каждой карты номер, соответствующий номеру задания. На лицевой стороне, точно также может быть текст, картинка, что-либо, что должно помочь нашим командам справиться с поставленной задачей. Отработанная подсказка уходит в сброс.

Теперь, поговорим о наполнении карточек. Задания мы подбирали таким образом, чтобы они могли соответствовать сразу ряду требований. Во-первых, они должны закреплять знания, полученные в ходе уроков по теме «Великая Отечественная война» и углублять их по нашему периоду, а именно по коренному перелому в ходе Великой Отечественной войны. Во-вторых, задания должны быть выстроены таким образом, чтобы с помощью них и сети подсказок, реализовывалась наша задумка по развитию критического мышления. И, в-третьих, чтобы выбранные нами задания являлись хорошей тренировочной базой для подготовки обучающихся к ЕГЭ.

Наша первая колода, оранжевая, как уже было сказано выше, включает в себя задания на знание персоналий. То есть, все наши вопросы о командующих, героях и различных исторических личностях попадают сюда. Примеры заданий:

\_\_\_\_\_ *советский военачальник, командующий 64-й армией, особо отличившейся в Сталинградской битве и взявшей в плен Ф. Паульса.*

Ответом в данном случае, соответственно будет служить фамилия «Шумилов», желательно с инициалами, но и просто фамилия тоже подойдёт. В случае если обучающиеся используют подсказку, на ней изображён портрет



самого М. С. Шумилова, для того, чтобы отработать выстраивание визуально-ассоциативных рядов, и, как тренировка не только восьмого задания для ЕГЭ, но и заданий 17-18.

Ещё один пример данного задания использует прямо-противоположный принцип. В карточке ребята могут видеть портрет какого-либо исторического деятеля или памятник посвящённый ему. В подсказке будет даваться текстовое описание героя или его звания и заслуги.

Далее идёт синяя колода, она включает в себя общие вопросы, ответ на которые передаётся от команды к команде. Это вопросы на самые базовые знания. Они здесь для того, чтобы проверить степень освоенности материала и закрепить полученные на уроках знания.

Примеры заданий из этой колоды:

*Определите последовательность военных операций Красной Армии под Сталинградом: «Кольцо», «Уран», «Малый Сатурн».*

Ответом будет являться правильная последовательность – «Уран», «Малый Сатурн», «Кольцо», если же ребята обратятся к подсказке, то в ней будут указаны краткие основные характеристики каждой из операций:

*«Кольцо» - Окружение и уничтожение остатков фашистских войск во главе с фельдмаршалом Паулюсом в ходе Сталинградской битвы*

*«Уран» - Контрнаступление Советских войск в ходе Сталинградской битвы и разгром немецких войск под Сталинградом*

*«Малый Сатурн» - наступательная операция, в ходе контрнаступления советских войск под Сталинградом силами Юго-Западного и левого фланга Воронежского фронта.*

Данная подсказка направлена на то, чтобы во-первых, даже не зная правильного ответа, ребята при помощи всё того же критического мышления, могли прийти до правильного ответа. А во-вторых, это тренировка восьмого, девятого и тринадцатого – шестнадцатого задания в ЕГЭ.

Ещё один пример:

*Как звучало кодовое название немецкого плана наступления на Курской дуге? Какие русские операции входили в ту же летнее-осеннюю кампанию?*

Ответом на этот вопрос будет являться немецкая операция «Цитадель» и русские операции «Кутузов» и «Румянецев». В подсказке будет помещена карта Курской битвы, с планами наступлений. Это будет ещё и хорошей тренировкой в умении читать легенду карты и в целом не бояться работы с ней, что очень часто отмечается, как за учениками, так и за студентами.

Красная колода – это колода с заданиями на визуальные источники. В ней мы отрабатываем умение анализировать визуальные источники и сопоставлять их с текстовым материалом. Пока ребята это делают, помимо всего вышесказанного у них формируются ассоциативные ряды, которые в дальнейшем помогут им на экзамене. Примером таких заданий могут служить карикатуры, памятники и карты.

Например, карикатура, на которой изображён Гитлер с платком на голове, плачущий из – за утерянного колечка. Обучающимся нужно сказать о какой операции идёт речь и к какому периоду она относится. Ответом будет являться: *операция «Кольцо», она является заключительным этапом Сталинградской битвы.*

В подсказке, в свою очередь указан год издания карикатуры и факты, которые помогут прийти к правильному ответу:

*Кукрыниксы 1943 г.*

*Битва, результату которой посвящена карикатура, происходила с лета до зимы*

*Ситуация, которой посвящена карикатура, сложилась после реализации советской военной операции «Уран»*

*Битва, результату которой посвящена карикатура, произошла в 1942-1943гг*

Вся эта работа проверяется в задании №18, в котором так же даны карикатуры и нужно выбрать правильные суждения о них. Во-первых, у

обучающихся уже будет сформирован навык работы с карикатурами. Во-вторых, в подсказках, мы дадим им всё многообразие фактов, которые им, возможно, потребуется отразить в критериях к соответствующему заданию.

И последняя колода – зелёная, будет включать в себя более сложные задания, уже не базового уровня, а скорее, углубленного. Вполне может быть, что для тех ребят, которые не интересуются историей и не готовятся к ЕГЭ, задания будут трудными, но от этого не менее интересными.

Пример заданий:

*О чем приказ № 227 «Ни шагу назад!» и как его официальное название?*

Тут нужно учитывать, что ответ может быть дан своими словами, в таком случае он засчитывается, если ребята раскрывают основную суть задания: *официальное название: «О мерах по укреплению дисциплины и порядка в Красной Армии и запрещении самовольного отхода с боевых позиций». Отход войск с позиций без приказа свыше запрещался. Заградительные отряды должны были останавливать отступающих. Создавались штрафные части и батальоны для тех, кто нарушал дисциплину «по трусости или неустойчивости».*

В подсказке к данному заданию, будет приведён сам текст из указа №227: *«...Население нашей страны, с любовью и уважением относящееся к Красной Армии, начинает разочаровываться в ней, теряет веру в Красную Армию, а многие из них проклинаят Красную Армию за то, что она отдаёт наш народ под ярмо немецких угнетателей, а сама утекает на восток.*

*Некоторые неумные люди на фронте утешают себя разговорами о том, что мы можем и дальше отступать на восток, так как у нас много территории, много земли, много населения и что хлеба у нас всегда будет в избытке. Этим они хотят оправдать свое позорное поведение на фронтах. Но такие разговоры являются насквозь фальшивыми и лживыми, выгодными лишь нашим врагам...»*

Из данного текста ребята могут сделать свои выводы и попытаться, так или иначе, изложить суть приказа. Возможно, он натолкнёт их на какие-то

воспоминания с уроков или из внеучебной жизни. Точно так же это послужит хорошей тренировкой для некоторых заданий экзамена.

Ещё один пример задания:

*Что вручил Иосифу Сталину Уинстон Черчилль от имени короля и народа Англии, выразив признательность советским защитникам Сталинграда 28 ноября 1943 года в Тегеране?*

Ответ – это был Меч. В подсказке будет содержаться следующая информация: *На подарке имелась надпись: «Гражданам Сталинграда, крепким, как сталь, от короля Георга VI в знак глубокого восхищения британского народа».* На первый взгляд, это очень неоднозначное задание, но в нём переплетается фактологический материал с художественным преподнесением. В головах ребят должен отпечататься не меч, который подарили Сталину, а обстоятельства. Конференция в Тегеране в 1943, после Сталинградской битвы, и что на ней точно были Сталин и Черчилль. Вопрос о Тегеранской конференции – очень часто встречается в экзамене.

Игра заканчивается, когда одна из команд доходит до финиша, при этом она должна иметь минимум семь ответченных вопросов. В противном случае, капитан команды кидает кубик и откатывает фишку на столько шагов назад, сколько выпало на кубике. Это сделано для того, чтобы нельзя было просто бежать к финишу, пропуская работу с заданиями.

Результаты игры

Любая игра должна иметь логическое завершение. В нашем случае, это будет своеобразная рефлексия. После того, как одна из команд дошла до финиша, с минимумом ответченных вопросов игра заканчивается.

Объявляется команда победителей. Далее, усаживаем ребят за стол переговоров, или за парты, берём колоду сброса, в которой лежат не ответченные никем задания, и разбираем их. Даём возможность ответить проигравшей команде, даём подсказки и направляем их. Если не выходит, ответ передаётся команде победителей. Важно, не просто сыграть и забыть об этом. Важно, чтобы пробелы, выявленные в ходе игры, были закрыты.

Можно разобрать каждое задание отдельно. Можно посмотреть, с какими вопросами возникло больше всего трудностей, и сделать упор на эти темы. Мы уже говорили про то, что данный вид работы можно использовать и, как подготовку к экзамену, и как закрепление пройденной темы, и как возможность расширить базу знаний по данному вопросу. Игру можно неоднократно повторять, так как за один раз, явно не будут освещены все задания и затронуты все карточки. Её можно дополнять новыми заданиями, на своё усмотрение. Всё зависит только от желания работать подобными методами.

### **1.6. Процедуры применения. Апробация.**

Практическая апробация игры была проведена в несколько этапов. Первый этап, это проработка заданий для игры и проверка знаний при помощи части этих заданий, как у учащихся в школах, так и у собственных одноклассников. Вторым этапом это уже проведение самой настольной игры в рамках внеучебной деятельности в школе, на 9, 10 и 11 классах.

В рамках первого этапа поиска и составления заданий, были проанализированы школьные учебники и та информация, которая даётся обучающимся при проведении уроков по теме Великой Отечественной войны. Помимо этого, также анализ заданий для ЕГЭ и определение основных данных, которые нужны для успешной сдачи экзамена. Все эти данные были включены в нашу игру.

Практическая апробация, уже непосредственно, самой игры проводилась в общеобразовательной школе города Красноярска «МБОУ СШ №155». Основной аудиторией стали преимущественно ученики 9-х, 10-х и 11-х классов. У части классов мы проходили практику, а по поводу остальных договорились с преподавателями. Так, как практику мы проходили, когда ребята либо уже разобрали этот период, либо ещё его не касались, игра проводилась в рамках внеучебного мероприятия.

Специфика подготовительного этапа заключалась в том, что мы имели три группы подопечных, с разным уровнем знаний. Для каждого класса игра проводилась в рамках именно своего коллектива. Три класса – три разных игры. Девятые классы ещё не касались этой темы, десятые её прошли, и одиннадцатые прошли давно и сталкивались с ней в рамках подготовки к ЕГЭ. О тематике игры не объявлялось заранее, чтобы можно было более достоверно проверить уровень знаний ребят. Подготовительный этап включал в себя также постановку познавательной задачи, так называемый пролог нашей игры, ознакомление с последовательностью работы и правилами игры, раздачу дидактического материала (памятки) по группам.

В начале игры классу предлагалось разделиться на две группы. Либо самостоятельно, либо при помощи игры. Так как 9 и 11 классы являли собой более сформированные коллективы, они поделились сами, с 10 мы провели деление на команды. Каждый достал кусочек открытки из коробочки, а далее им нужно было собрать две цельные открытки, одна открытка – одна команда. Начальные аспекты давались ребятам легче всего, придумать название, выбрать лидера, с этим все справились спокойно и без лишних препираний.

Далее ребятам предстояла групповая работа над заданиями для того, чтобы двигаться по полю. Данная работа предполагала знакомство с материалом, планирование работы в группе, распределение заданий внутри группы, совместное обсуждение общего задания группы (замечания, дополнения, уточнения, обобщения) и подведение итогов группового задания – а именно, предоставление ответа на вопрос лидером группы. Ведущим игры являлась я сама, важно было не только наблюдать за выполнением правил игры, правильными ответами и погружением обучающихся, но и оказывать консультационную поддержку игрокам. Суть нашей игры не в том, чтобы победить, а в том, чтобы научиться мыслить. А тут очень важен момент желания продолжать игру, а не сдаваться при первой неудаче. Выполнение заданий всех карточек происходило в форме мозгового штурма внутри команд.

И в данном случае перед нами стояла важная задача: контролировать, чтобы обсуждение заданий в группах не приводило к нарушениям дисциплины в классе.

Ребята очень быстро разобрались с принципом игры и дальше, всё сводилось в основном к уровню их знаний и умению анализировать. После того, как они на практике выяснили, что давать ответы сходу или методом угадывания не приносит плодотворных результатов, начали более активно использовать подсказки, и работа пошла в разы лучше. Принцип подсказок, как мы уже упоминали выше, очень прост, они давали возможность активизировать какие-то другие виды знаний и применить их в данной ситуации. Например, если вопрос был о какой-либо из военных операций, подсказка могла содержать в себе карту правильного варианта. Или, если нужно было назвать фамилию, то в подсказке мог располагаться портрет данной персоналии.

Труднее всего давались, как раз таки, вопросы на персоналии, четкую последовательность событий и умение работать с картами. Таким образом, можно было выявить четкие пробелы, и впоследствии в ходе уроков, отработать и закрепить данные слабые места.

Тяжелее всего было 9-му классу, по крайней мере, у них было больше всего пробелов в знании данного материала, не помогали и подсказки, но вот командная работа давала определенные результаты. С помощью наводок ребята всё же успешно завершили игру и захотели повторить, обменявшись местами с командой противников. 10-й класс показал наилучший результат, так как в их памяти этот материал был свежее всего, но у них возникли небольшие проблемы с работой в команде. Это можно списать на то, что коллектив новый, образован из нескольких классов, и друг к другу ещё не особо привыкший. Но к концу игры, они справились и с этим, последние задания выполняли более дружно, стало меньше обособленных учеников. У 11-ого класса результат был чуть хуже, но они были гораздо находчивее всех предыдущих классов, показали прекрасное умение ориентироваться в сложных ситуациях и использовать подсказки. Некоторые ребята сразу узнали задания, которые

нацелены на подготовку к ЕГЭ и кое-что вспомнили из разбираемого со своими учителями материала. Отметим некоторые моменты, которые проще запоминать в процессе игры и в принципе интересовались, возможностью, использовать данную игру для дальнейшей подготовки к экзамену.

Групповая форма работы позволила задействовать в той или иной степени всех учащихся, а определенный игровой азарт и конкуренция способствовали более эффективной командной работе. В результате ученики не только усвоили новые знания, но и получили новые навыки при анализе источников и изображений, при дискуссии и размышлении в поставленных задачах. Среднее время прохождения командой игрового поля с учетом выполнения заданий было около часа.

Впрочем, стоит отметить, что в ходе практической апробации возникали и определенные сложности. Помимо всего вышеперечисленного, стоит подробнее остановиться, на наиболее часто встречающихся.

Учитывая, что времени на изучение такого события, как Великая Отечественная война в программе отводится совсем немного, можно отметить недостаточный и местами, очень поверхностный уровень знаний обучающихся. Если не брать в расчёт, что есть ребята, которые начинают готовиться к ЕГЭ, изучают что-то с репетиторами, либо на консультациях, в основном знания на уровне даты, пары персоналий и некоторых операций.

Также есть ряд персоналий, с которыми ученики сталкивались впервые, но это обязательно проверяется на экзамене, то есть это тоже, скорее всего, выносится на чисто индивидуальное обучение, хотя, казалось бы, это должно входить в обязательный перечень знаний.

Отдельно внимание стоит уделить проблеме работы с картой. Складывается впечатление, что большая часть ребят, просто боится взаимодействовать с картами. Они плохо ориентируются в легенде карты и не могут понять, что это очень большое подспорье, из которого можно извлечь огромное количество информации.



Все эти сложности были отмечены и самими учениками на стадии рефлексии. Рефлексия – неотъемлемая часть данной работы, так как именно в этот момент учащиеся должны проанализировать свою деятельность. Что получилось, а что нет, насколько хорошо получилось и какие пробелы стоит отработать. Удалось ли им достичь поставленных целей и решить возникшие вопросы. Именно этот этап, является, своего рода осознанием и закреплением. Не менее важна здесь и помощь преподавателя или консультанта, проводящего данную игру. Нужно сесть вместе с ребятами, проанализировать, обговорить основные пробелы, выслушать и ответить на все вопросы или дать возможность другим ученикам ответить на них и реализовать принцип взаимо- и самообучения.

Подводя итоги, можно сказать, что использование настольной игры в изучении истории должно привести не только к углублению качества исторического образования и повышению мотивации учащихся в изучении предмета, но и расширению возможностей методики преподавания истории за счет игровых технологий. Современная система образования должна давать не только умение адекватно воспринимать информацию, но и научить получать ее, оперировать ею, применять ее к конкретным жизненным ситуациям. Цель технологии критического мышления, которую мы реализуем на практике – развитие интеллектуальных умений учащихся, необходимых не только в учебе, но и в обычной жизни.

На уроках, мы, как учителя, даём знания детям. Но куда более ценным является знание, которое ребенок поставил себе целью получить сам, самостоятельно. Основной подход многих современных учебных пособий – репродуктивный. Основа таких пособий – описание и повествование. Технология развития критического мышления, в свою очередь работает на развитие интеллектуальных умений более высокого уровня. Но главная цель – развитие метакогнитивных способностей и умений, таких как способность, к самооценке, самоконтролю, умению планировать собственную деятельность, что в конечном итоге должно привести к самообразованию учащихся.

А это именно то, чего мы хотим добиться. Это именно тот навык, которым должен обладать мыслящий человек. Умение самореализоваться, высказать и обосновать своё мнение, воплотить в жизнь свои задатки и мечты. Человек учится всю свою жизнь. Чтобы дать ему эту опору и основу, нужно, прежде всего, научить его учиться. Получать положительные эмоции от процесса обучения.

В процессе апробации нашей игры, мы с ребятами получили огромное множество новых впечатлений, эмоций и знаний. Выявили сильные и слабые стороны знаний о Великой Отечественной войне, поработали над уровнем коммуникативной культуры и ораторского искусства. Выяснили, что самой большой сложностью является работа с картами. Многие обучающиеся их боятся и просто не умеют ориентироваться в легенде карты. А самое главное, мы отрефлексовали все этапы игры и все вышеперечисленные сложности ребята выявили сами.

## Заключение

В современном образовании усиливается интерес к обучающему потенциалу настольных игр. Это обусловлено тем, что внедрение интерактивного подхода в обучении требует повышения активности учащихся, формирования у них умения использовать приобретенные знания и навыки в практической деятельности. Настольные игры развивают способность самостоятельно планировать их деятельность и налаживать сотрудничество между учениками. Играя, участники игры могут не только удовлетворять психологические потребности, но и совершенствовать разнообразные универсальные учебные действия. В свою очередь, и перед учителем истории в современной школе встает необходимость активно использовать нестандартные формы и методы обучения, в том числе и игровые. Одной из таких нестандартных форм обучения, как в урочной, так и во внеурочной деятельности могут стать настольные игры.

Настольные игры, как форма обучения позволяют реализовать ряд требования ФГОС такие как, например: сформированность умений применять исторические знания в профессиональной и общественной деятельности, поликультурном общении; навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности; комплексом знаний об истории России и человечества в целом, представлениями об общем и особенном в мировом историческом процессе.

Настольные игры предусматривают решение различных когнитивных задач, требующих развития метакогнитивных умений (пространственных, логических, знаково-символических и др.). Оптимальное решение конкретных задач, предусмотренных игрой, предполагает построение плана игровых действий каждым участником, выработку стратегий и их преобразование в процессе игрового взаимодействия, учета позиции другого при разработке стратегии, что требует овладения разными коммуникативными умениями (сотрудничество с другими, умение работать в группе, учет позиции другого).

Так, Е.Д. Нелунова отмечает: «навыки, которые дает настольная ролевая игра, позволяют развить коммуникативные характеристики личности: умение работать в группе, находить общий язык с остальными участниками игры, умение строить диалоги и искать выходы из неожиданных ситуаций, умение находить взаимопонимание и идти на компромиссы. Создавая особую игровую среду, настольные ролевые игры могут развивать социальные навыки и творческие возможности, что является следствием непосредственного живого общения и коллективной креативности. Настольные ролевые игры могут стать инструментом для воспитания человека, прививая ему определенный стиль мышления и решения проблем»<sup>20</sup>.

А ведь именно это нам и нужно. Вложить в ребёнка не только конкретные знания по предмету, а умение мыслить и решать проблемы, справляться с поставленной задачей. Эти навыки и умение помогут ему в дальнейшем решать всё более и более сложные и интересные задачи. Не только в школе, но и в высшем учебном заведении и далее по жизни. Именно здесь к нам на помощь приходит критическое мышление. Критическое мышление – это умение занять свою позицию по обсуждаемому вопросу и умение обосновать ее, способность выслушать собеседника, тщательно обдумать аргументы и проанализировать их логику.

В механизме технологии критического мышления присутствуют три фазы. Первая стадия – вызов. Эта стадия позволяет актуализировать и обобщить имеющиеся у ученика знания по данной теме или проблеме; мотивировать ученика к учебной деятельности. Вторая стадия – осмысление. Эта стадия позволяет ученику получить новую информацию, проанализировать и осмыслить ее, соотнести с уже имеющимися знаниями. Третья стадия – рефлексия. Здесь основным является обобщение полученной информации, формирование у учащихся собственного отношения к изучаемому материалу.

Результаты обучения выражаются в следующем:

---

<sup>20</sup> Нелунова Е.Д. Применение настольных ролевых игр в обучении второго иностранного языка / Е.Д. Нелунова, К.И. Ковлеков // Новая наука: От идеи к результату. – 2015. – №2. – С. 28.

- активизируется процесс критического мышления, повышается мотивация;
- создаются возможности для проявления творческих способностей, самораскрытия личности учащихся;
- учащиеся овладевают умениями самостоятельного решения проблем, навыками сопоставления своих мыслей с мнениями других, ими выдвигаются обоснованные суждения и выводы;
- повышается степень взаимоуважения, развиваются коммуникативные умения;
- учащиеся мотивированы к размышлению и обдумыванию своих высказываний.

В целом, на основе развития критического мышления устанавливаются отношения взаимопонимания между учащимися, они становятся способными правильно и объективно оценить общественные явления и происходящие события и в будущем проявят себя с позиций зрелой личности.

Для реализации цели и задач нашего исследования, нами была разработана и апробирована настольная игра «Коренной перелом в Великой Отечественной войне». Данная игра открывает большие возможности для более углубленного изучения темы Великой Отечественной войны. Она работает не только на усвоение материала. Она предназначена, в первую очередь, для воспитания у учеников интереса к предмету, в целом, для подготовки к будущим экзаменам. И самое основное – для развития критического мышления, которое пригодится далеко не только на уроке истории или обществознания.

В нашу задачу входит, при помощи выбранной методики раскрыть следующие особенности критического мышления – умение оценить ситуацию, открытость новым идеям, собственное мнение и рефлексия собственных суждений. И не только раскрыть, но и показать обучающимся, как это можно использовать в дальнейшем на практике. С уверенностью можно сказать, что настольная игра, предложенная в этой работе, будет способствовать развитию выше названных компетенций.

Развитие такой компетенции как критическое мышление, через игры и в том числе настольные, несёт в себе большой потенциал. Можно сказать, что применение игр в обучающем процессе, становится «в тренде», многие учителя хотят стать для своих учеников не только источником знаний, но и своего рода психологами, на уроках которых, дети не только занимаются тяжелым умственным трудом, но и получают разрядку в виде бесед и игр. Это облегчает учебный процесс, не только детям, но и самому учителю, ведь чем выше вовлеченность обучаемого человека, тем выше и результаты. Игры способствуют развитию эмоционального и социального интеллекта. Имеются возможности развития памяти, логики, критического мышления, целостного и зрительного восприятия, самостоятельности.

Также стоит отметить, что в данной настольной игре активно реализуется принцип наглядности при анализе источников, и заданий связанных с визуальным опознанием и соотнесением фотографий исторических деятелей с их описанием. Этот метод приносит много плюсов на уроке, и, прежде всего с учетом психологических особенностей учащихся, он гарантирует усвоение материала и дальнейшее развитие новых умений и навыков.

Поэтому, использование игр в образовательном процессе не должно быть чем-то из ряда вон выходящим, а скорее должно стать повседневной практикой, одним из инструментов в руках учителя. Игра направлена не только на развитие критического мышления, в процессе игры ученик усваивает определенный программный материал, это развивает способность к наблюдению, сравнению, а также классифицированию предметов по их отличительным признакам, развивая память и предметное внимание. Дух соперничества снимает утомляемость, повышает работоспособность. А потому хотелось бы, чтобы разработка обучающих игр, стала популярна не только в начальных классах, но и в старшей и даже высшей школе.

Таким образом, в данной работе мы исследовали возможности развития критического мышления посредством обучающей игры, доказали

эффективность применения игры в обучении и в том числе на уроках истории. Нами была создана игра, способная стать достойным инструментом не только в изучении предмета, но и в развитии критического мышления.

## **Источники**

1. Федеральный государственный стандарт основного общего образования (5-9 кл.)
2. Федеральный государственный стандарт среднего (полного) общего образования (10-11 кл.)

## **Литература**

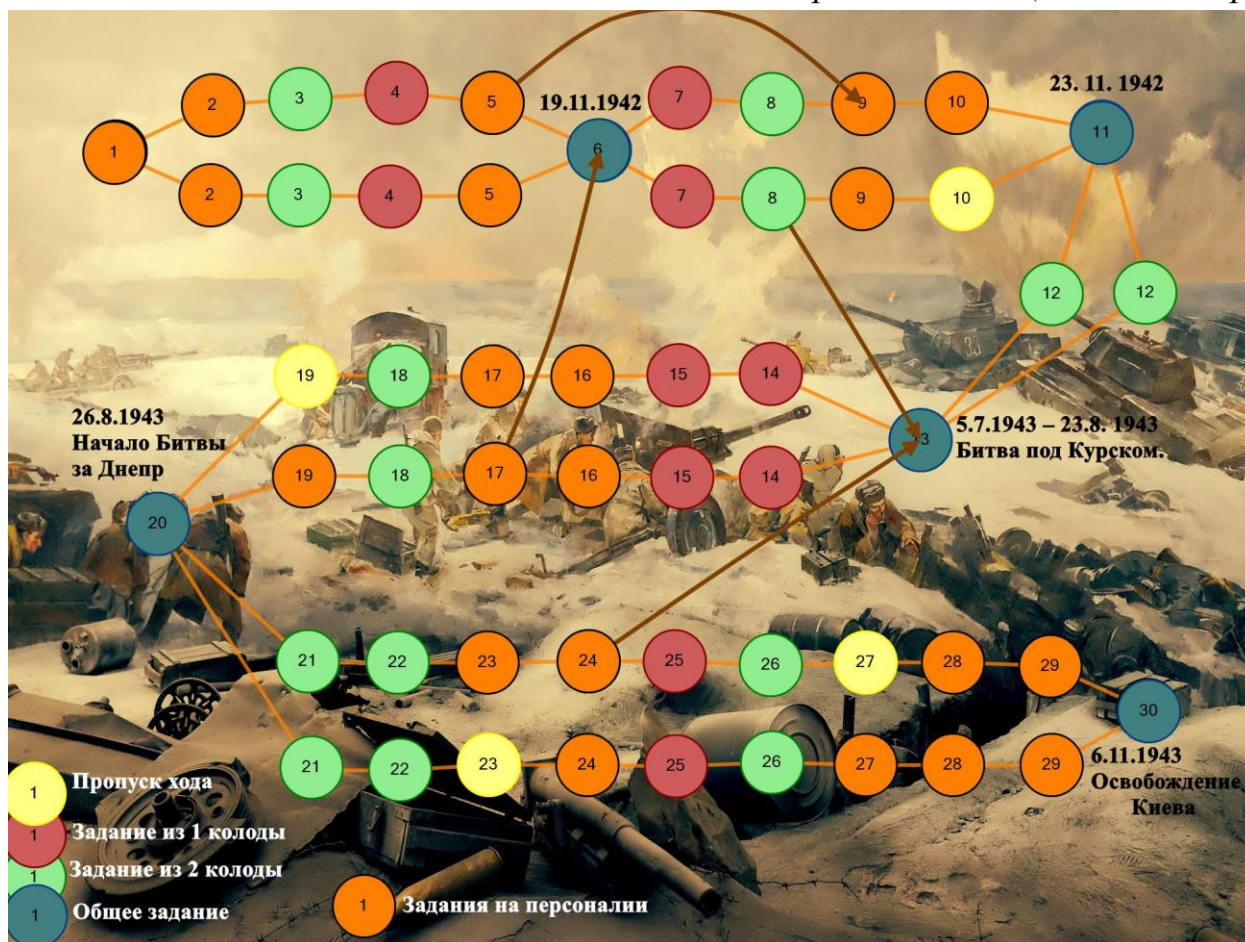
1. Акрамова, Г. Р. Эффективные методы развития критического мышления у учащихся / Г. Р. Акрамова // USA: PROBLEMS OF SCIENCE, 2018. – С. 73-75.
2. Баранов П. В. Игровая форма развития коммуникации, мышления, деятельности / П.В. Баранов, Б.В. Сазонов. - М.: МНИИПУ, 2016. - 288 с.
3. Басов М.Я. Общие основы педологии, М.-Л., 1931.
4. Борзова Л. П.. Игры на уроке истории. Методическое пособие для учителя / М.: Владос - Пресс, 2003. - 160 с.
5. Брюшинкин В.Н. Критическое мышление и аргументация // Критическое мышление, логика, аргументация / Под ред. В.Н. Брюшинкина, В.И. Маркина. Калининград: Изд-во Калинингр. гос. ун-та, 2018. С. 29-34.
6. Василевский А. М. Начало решающего поворота входе Великой Отечественной войны//Коммунист. 1968.№ 17
7. Воронцов А.Б., Чудинова Е.В. Учебная деятельность: введение в систему Д.Б. Эльконина-В.В. Давыдова. / М.: Издатель Рассказов А.И., 2004. - 303 с.
8. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка. Вопросы психологии, 1966, №6.
9. Воронин А.С. Словарь терминов по общей и социальной педагогике. Екатеринбург: ГОУ ВПО УГТУ-УПИ, 2006. - 135 с.
10. Гессен С. И. Критическая дидактика. // Педагогическое наследие



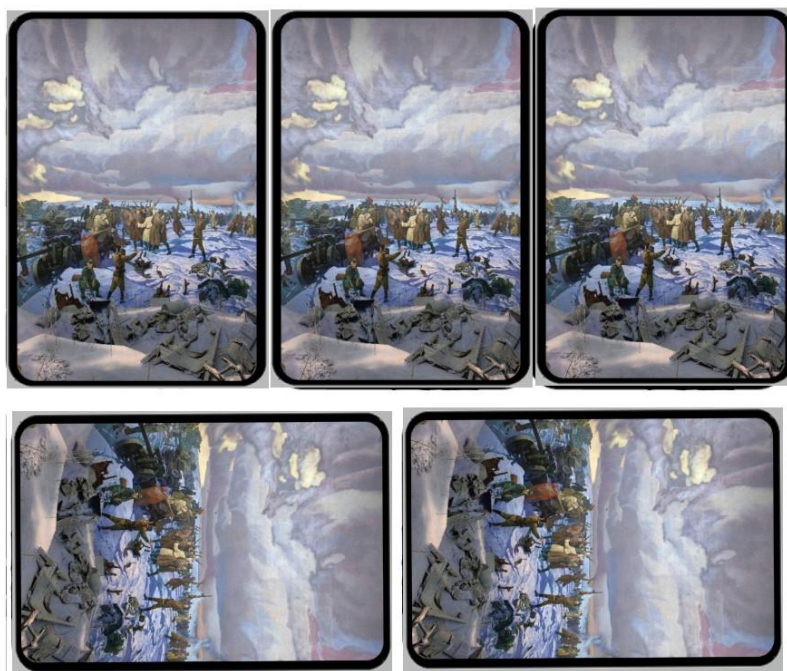
- русского зарубежья,- М., 1993. - 73с.
11. Давыдов В. В. Проблемы развивающего обучения,- М.: Педагогика, 1986. - 239с.
  12. Иванов И. С., Иванова Ж. Б., Кусков А. С. Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 9. – С. 44–51.
  13. Загашев И.О., Заир-Бек С.И., Муштавинская И.В. Учим детей мыслить критически. СПб.: Альянс Делта, 2003. – 220 с.
  14. Заир-Бек С. И., Муштавинская И. В. Развитие критического мышления на уроке; Просвещение - Москва, 2012. - 224 с.
  15. Игровые технологии на уроках и во внеурочной деятельности. 5-9 классы. - М.: Учитель, 2016. - 809 с.
  16. История Второй мировой войны 1939—1945. Т. 7 М., 1976.
  17. Кларин М. В. Инновационные модели обучения в зарубежных педагогических поисках. М.: Арена, 1994. - 222с.
  18. Клустер Д. Что такое критическое мышление. — М.: ЦГЛ, 2005.
  19. Ковальченко, И.Д. Методы исторического исследования : научное издание / Ковальченко, И.Д. - 2-е изд., доп. - М. : Наука, 2003. – 486с
  20. Колобашкина, Л. В. Основы теории игр. Учебное пособие / Л.В. Колобашкина. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2014. – 200 с.
  21. Колпакова, Т. А. Использование настольных игр в обучении истории / Т. А. Колпакова // Амурский научный вестник. – 2020. – № 4. – С. 65-69.
  22. Коржуев А. В., Попков В. А. Рефлексия и критическое мышление в контексте задач высшего образования. // Педагогика,- 2002,- №1.
  23. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры. Избранные психологические произведения в 2-х т. Т.1. – М.: Педагогика, 1983.
  24. Муштавинская И. В. Технология развития критического мышления на уроке и в системе подготовки учителя; КАРО - , 2009. - 144 с

25. Нелунова Е. Д. Применение настольных ролевых игр в обучении второго иностранного языка / Е. Д. Нелунова, К. И. Ковлеков. // Новая наука: От идеи к результату, 2015. – № 2. – С. 28.
26. Новиков, А. Введение в методологию игровой деятельности / А. Новиков. - М.: Эгвес, 2016. - 329 с.
27. Панфилова, А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога / А. П. Панфилова. - М.: Academia, 2016. - 368 с.
28. Петренко М.А., Шепелев А.И. Новаторские приемы педагогической технологии как результат проявления творческой активности учителя и ученика // Современные наукоемкие технологии. 2016. № 10-2. С. 361–368.
29. Петричук И. И. Еще раз об игре / И. И. Петричук // Иностранный язык в школе. – 2008. – № 2.
30. Студеникин М.Т. Методика преподавания истории в школе: Учеб. для студ. высш. учеб. заведений. / М.Т. Студеникин – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003. – 240 с.
31. Студеникин М.Т. Современные технологии преподавания истории в школе / М.Т. Студеникин. - М. - Владос, 2007. - 227с
32. Федорчук И.А. Интеллектуальные игры для школьников. История. Ярославль, 1998
33. Чуйков В. И. Управление и связь в Сталинградской битве // Воен.-ист.журн. 1978. № 2.

Приложение 1 ( Поле для игры)



Приложение 2 (Рубашки)



Приложение 3 (Карточки с заданиями)

С чего началась заключительная операция «Кольцо», т.е. какая тактика использовалась?

Есть сведения, что после пленения Паулюса Сталину предложили обменять его на одного советского солдата. Как фамилия солдата? И что ответил Сталин?

Герой Сталинградской битвы родился в селе Еленинка Карталинского района Челябинской области, снайпер уничтоживший 225 солдат и офицеров противника, в том числе 11 снайперов. Особенно прославил его снайперский поединок с немецким «сверхснайпером», которого потом сам в своих воспоминаниях называет майором Кёнингом. Кто это?

Что вручили Иосифу Сталину Уинстон Черчилль от имени короля и народа Англии в знак признательности советским защитникам Сталинграда 28 ноября 1943 года в Тегеране?

За этот дом велись ожесточенные бои. Четыре воина — трое рядовых и сержант выбили из него немцев и держали оборону более двух суток до подхода подкрепления. А затем еще 58 дней защитники удерживали его и не отдали врагу. В памяти народа этот дом так и остался названным именем этого сержанта. Назовите имя сержанта, в честь которого был назван этот дом.



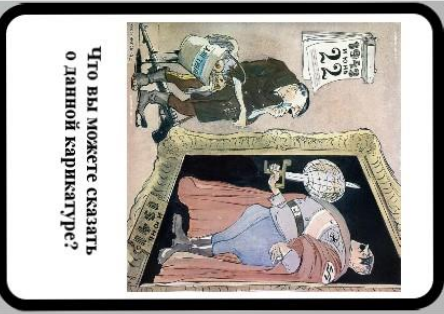
Что вы можете сказать о данной карикатуре?



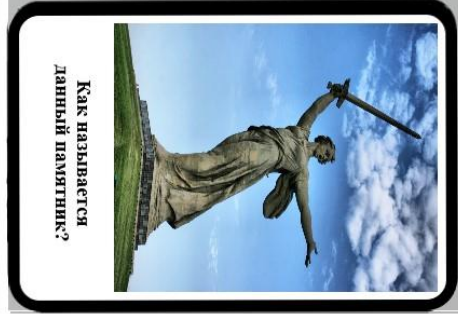
Что вы можете сказать о данной карикатуре?



Что вы можете сказать о данной карикатуре?



Что вы можете сказать о данной карикатуре?



Как называется данный памятник?

Кто из героев  
Сталинградской  
битвы, охваченный огнем,  
остановил вражеский танк?

- а) М. Паниха
- б) А. Матросов
- в) В. Зайцев
- г) Р. Ибарури

Определите  
последовательность  
военных операций  
Красной Армии под  
Сталинградом:  
«Кольцо», «Уран»,  
«Малый Сатурн».

Где и какие армии  
столкнулись в боях,  
которые считаются  
началом Сталинградской  
битвы?

О чем приказ №  
227 «Ни шагу  
назад!» и как его  
официальное  
название?

Быстрому  
проникновению немецких  
войск под  
Сталинградом во  
многом способствовала  
новая тактика, что это  
ЗА ТАКТИКА?

впервые произвёл  
таран в ночном  
воздушном бою,  
сбив на подступах  
к Москве  
вражеский  
бомбардировщик.



Подсказка





1. Придумать название для своей команды, выбрать цвет фишки.
2. Выбрать капитана команды.
3. Определить, кто ходит первым при помощи броска кубика.
4. Бросить кубик. Шагнуть на столько шагов, сколько указано на кубике. На какой цвет вы встали?
5. Взять карточку из колоды соответствующего цвета. Оранжевый – персоналии. Синий – общие вопросы. Красный – даты и события. Зелёный – другие задания.
6. Обсудить в команде ответ на вопрос. Ответить.
7. Ответили верно – ход переходит к противнику. Ответили не верно – берём подсказку. Ответили с помощью подсказки – молодцы. Не ответили – возможность ответа переходит к команде противника.
8. Карточка с ОТВЕЧЕННЫМ вопросом ложится рядом с командой. Карточка, задание которой не было выполнено отправляется в сброс.
9. Таким образом, движемся до конца поля.
10. Кто первым доберется до финиша, тот победил.
11. **НО.** Только если команда имеет минимум семь ответченных вопросов, в противном случае, от финиша вы откатываетесь на столько шагов назад, сколько выпадет на кубике.
12. Игра заканчивается, когда до финиша доберется команда, имеющая минимум семь ответченных вопросов.